ERFORSCHEN SIE

UNBEKANNTE

TIEFEN DES ALLS

FAR GATE

SUPER X STUDIOS

IHR SCHICKSAL ERWARTET SIE

MICROÏDS

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern
und Händlern.

INHALT

INSTALLATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

Betriebssystem: Windows 95, 98, 2000 oder ME
CPU: Pentium II 233 Mhz
RAM: 32 MB
Grafikkarte: 4MB Direct3D-kompatible Beschleunigerkarte
Soundkarte: DirectSound-kompatibel
CD-ROM-Laufwerk
Tastatur oder Maus

FÜR MEHRSPIELER-PARTIEN

28.8er-Modem oder Nullmodem-Kabel für 2 Spieler
Internet-Verbindung für 2-4 Spieler

INSTALLATION

Zur Installation legen Sie die Far Gate-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Falls Autorun aktiviert ist, startet das Setup automatisch. Falls nicht, öffnen Sie "Mein Computer" und doppelklicken Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, woraufhin das Stammverzeichnis der Far Gate CD-ROM erscheinen sollte. Doppelklicken Sie hier auf das „Setup"-Icon.

Wenn Sie Far Gate zum ersten Mal starten, empfehlen wir, dass Sie im Optionsmenü "Treiber aktualisieren" anwählen. Dies erfordert eine aktive Internet-Verbindung und einen Web-Browser. "Treiber aktualisieren" sorgt dafür, dass die Hardware-Treiber auf Ihrem Computer aktuell sind und mit Far Gate gut funktionieren.

Außerdem wird beim ersten Start von Far Gate empfohlen, Auto-Update (S.4) vom Haupt-Menü aus laufen zu lassen (S.4). Dazu ist ebenfalls eine aktive Internet-Verbindung nötig. "Auto-Update" sorgt dafür, dass Sie die neueste Version der Far Gate Software benutzen.

MENÜS

HAUPTMENÜ

EINZEL-SPIELER

Ruft das Einzel-Spieler-Menü (S. 5) auf, um ein neues Spiel für einen Spieler zu starten.

SPIELSTAND LADEN

Ruft das Spielstand-Lademenü auf, von dem aus Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden können.

MEHRSPIELER

Ruft das Mehrspieler-Menü (S. 18) auf. Hier können Sie Spieler per Internet, LAN, Modem oder serielles Verbindungskabel gegen menschliche Gegner starten.

KAMPAGNEN-EDITOR

Startet den Kampagnen-Editor (S. 20), mit dessen Hilfe Sie Einzelspieler-Missionen und Mehrspieler-Karten selbst gestalten können.

AUTO-UPDATE

Stellt eine Verbindung zum Far Gate-Update-Server her und sucht dort nach Updates für Far Gate. Sie benötigen eine aktive Internet-Verbindung, um Auto-Update benutzen zu können. Falls Ihr Rechner sich hinter einer Firewall oder einem Proxy-Server befindet, kann Auto-Update den Update-Server möglicherweise nicht erreichen. In diesem Falle klicken Sie bitte auf den Webseiten-Button, um zur Far Gate-Webseite zu gelangen. Dort sind die Programm-Updates ebenfalls erhältlich.

WEBSEITE

Öffnet die Far Gate-Webseite (http://www.far-gate.com) in Ihrem voreingestellten Browser.

OPTIONEN

Öffnet das Optionsmenü (S. 6), in dem Grafik- und Soundeinstellungen vorgenommen werden können.

STEUERUNG

Öffnet das Steuerungs-Menü (S. 7), in dem Steuerung individuell eingerichtet werden kann.

BEENDEN

Beendet Far Gate.

Build-Nummer
Zeigt die Nummer des gegenwärtig installierten Builds von Far Gate. Ihr Build wird durch Auto-Update aktualisiert. Bitte geben Sie diese Nummer an, wenn Sie die technische Unterstützung in Anspruch nehmen.

EINZELSPIELER-MENÜ

Missionsliste
Listet alle verfügbaren Einzelspieler-Missionen auf. Wählen Sie eine Mission aus dieser Liste. Anfangs ist nur die erste Mission verfügbar, aber es werden weitere Missionen in der Liste erscheinen. Dann werden Sie verschiedenen Missionen anwählen können.

Missions-Schnappschuss
Zeigt einen Schnappschuss der gewählten Mission.

Missionsname
Zeigt den Namen der gewählten Mission.

OK
Lädt die gewählte Mission.

Abbrechen
Bringt Sie ins vorherige Menü zurück.

SPIELSTAND LADEN-MENÜ

Liste der Spielstände
Listet alle Ihre gespeicherten Spiele auf. Wählen Sie ein gespeichertes Spiel aus dieser Liste.

Schnappschuss eines gespeicherten Spiels
Zeigt einen Schnappschuss aus dem angewählten gespeicherten Spiel.

Name des gespeicherten Spiels
Zeigt den Namen des angewählten gespeicherten Spiels.

Beschreibung des gespeicherten Spiels
Gibt Ihnen eine Beschreibung des angewählten Spielstands.

Löschen
Löscht den gewählten Spielstand. Hierbei werden Sie vor dem Löschvorgang noch einmal um Bestätigung gebeten.

OK
Lädt den gewählten Spielstand.

Abbrechen
Bringt Sie ins vorige Menü zurück.

OPTIONS MENÜ

Treiber aktualisieren
Mit "Treiber aktualisieren" kontaktieren Sie die Webseite von Super X Studios um zu prüfen, ob Ihre Treiber aktualisiert werden müssen. Hierzu benötigen Sie eine aktive Internet-Verbindung sowie einen Web-Browser.
Bemerkung: *Wird "Treiber aktualisieren" gewählt, so wird eine begrenzte Menge an Informationen über Ihre Hardware-Konfiguration zu den Super X Studios gesendet. Diese Informationen werden anonym verwendet, um eine Datenbank über Treiberinformationen zu erstellen.*

Anzeige
Diese Liste ermöglicht Ihnen die Wahl, mit welcher Grafikkarte Sie das Spiel spielen möchten. Falls Sie nur eine 3D-fähige Grafikkarte installiert haben, wird diese automatisch gewählt, und die Liste wird deaktiviert.

Auflösung
Diese Liste zeigt alle zulässigen Anzeige-Auflösungen und Farbtiefen, die momentan möglich sind.
Bemerkung: *Es ist möglich, dass nicht alle aufgelisteten Auflösungen bei Far Gate funktionieren. Tritt beim Starten des Spiels ein Fehler auf, versuchen Sie es mit einer niedrigeren Auflösung und/oder Farbtiefe.*

Hardware TnL verwenden
Schaltet die Hardware Transform and Lighting-Funktion ein, falls die gewählte Hardware dies unterstützt. Dies kann u.U. voreingestellt werden. Sie sollten diese Option eingeschaltet lassen, falls Ihre Grafikkarte dies unterstützt.

Sound-Lautstärke
Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.
Hinweis: *Die Lautstärke der Menüs wird hierdurch nicht beeinflusst.*

Musik-Lautstärke
Regelt die Lautstärke der Musik im Spiel.

Sprach-Lautstärke
Regelt die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel

OK
Bringt Sie ins vorige Menü zurück.

STEUERUNGS-MENÜ

Drehung umkehren
Kehrt die Mausrichtungen für Links- und Rechtsdrehung um

Neigung umkehren
Kehrt die Mausrichtungen für die Neigung um.

Zoom umkehren
Kehrt die Mausrichtungen für Heran- und Wegzoomen um.

Neigung einschränken
Schränkt die Kamera so ein, dass sie sich nicht unterhalb der Sonnenebene neigen kann. Die Einschränkung ist voreingestellt. Sie auszuschalten ermöglicht mehr Freiheit in der Kamerabewegung, ist aber für manche Spieler verwirrend.

Mausempfindlichkeit
Regelt die Empfindlichkeit der Maus.

Auto-Zoom-Tempo
Regelt die Geschwindigkeit, mit der die Kamera nach einem Rechtsklick an Objekte heranzoomt (S.15).

Kamera-Trägheit
Bestimmt die Trägheit der Kamera. Weniger Trägheit (links) macht die Kamerabewegung präziser, aber auch abrupter. Mehr Trägheit (rechts) macht die Kamerabewegung sanfter, aber auch etwas weniger präzise.

Panel-Tempo
Regelt die Geschwindigkeit der Panels.

HUD-Helligkeit
Regelt die Helligkeit des Heads-Up Display (HUD). Hierauf kann im Spiel mit Hilfe der Tasten [und] zugegriffen werden.

Spieltempo

Regelt das Tempo des Spiels. Hierauf kann im Spiel mit Hilfe der Tasten - und + zugegriffen werden. Die Taste \ stellt das vorgegebene Spieltempo wieder ein.

Auto-Reparatur-Schwellwert

Stellt den Energie-Schwellwert für Auto-Reparatur (S. XX) ein.

OK

Bringt Sie zum vorherigen Menü zurück.

SPIELMENÜ

Das Spielmenü wird in Einzelspielen durch Drücken der Esc-Taste aufgerufen.
Bemerkung: *Das Spielmenü ist von Mehrspieler-Spielen und vom Kampagnen-Editor aus nicht verfügbar.*

Spiel speichern

Öffnet das Spiel speichern-Menü (S. 9), von wo aus Sie das aktuelle Spiel speichern können.

Spiel laden

Öffnet das Spiel speichern-Menü (S. 9), von wo aus Sie einen Spielstand laden können. Das aktuelle Spiel geht dabei verloren.

Mission neu starten

Startet die aktuelle Mission von vorn.

Optionen

Öffnet das Optionsmenü (S. 6), wo Sie Grafik- und Soundeinstellungen vornehmen können.

Steuerung

Öffnet das Steuerungs-Menü (S. 7), wo Sie die Steuerung individuell konfigurieren können.

Zurück zum Spiel

Bringt Sie zurück ins Spiel.

Hauptmenü

Beendet das aktuelle Spiel und bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

SPIEL SPEICHERN-MENÜ

Liste gespeicherter Spiele
Listet alle Spielstände auf.

Schnappschuss des Spiels speichern
Zeigt einen Schnappschuss des aktuellen Spiels, der zusammen mit dem Spiel gespeichert wird.

Name des Spielsstands
Tragen Sie den Namen ein, unter dem Sie das Spiel zu speichern wünschen. Oder behalten Sie den vorgegebenen Namen, der sich bei jedem Speichervorgang verändert wird.

Beschreibung des Spiels
Hier können Sie zur besseren Orientierung eine Beschreibung des gespeicherten Spiels eintragen.

OK
Speichert das Spiel unter dem angegebenen Namen.

Abbrechen
Bringt Sie ins vorige Menü zurück.

SPIELANLEITUNG

Grundlagen
Far Gate ist ein Strategiespiel. Sie kommandieren eine Flotte von Raumschiffen und stationären Modulen, die Sie bauen, betreiben und verteidigen müssen.

Navigation in 3D
Drehen der Ansicht: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links und rechts.
Neigen der Ansicht: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus rauf und runter.
Zoomen der Ansicht: Halten Sie beide Maustasten gedrückt und bewegen Sie die Maus rauf und runter ODER benutzen Sie das Mausrad, wenn Sie eins haben.
TIP: Im Steuerungs-Menü (S. 4) können Sie die Achsen für Rotation, Neigung und Zoom umkehren.
Bewegen der Karte: Bewegen Sie den Mauszeiger jenseits des Bildschirmrands, um die Karte frei herumzubewegen. Je geringer der Zoomfaktor ist, desto schneller wird die Karte bewegt.
TIP: Um schnell an einen entfernten Ort der Karte zu gelangen, zoomen Sie zuerst raus und bewegen Sie erst dann die Karte.
Auto-Zoom: Zum Heranzoomen eines Objekts rechtsklicken Sie es an. Rechtsklicken Sie noch mal, um es wieder wegzuzoomen. Rechtsklicken Sie im leeren Raum, um die gerade gewählten Einheiten heranzuholen.

TIP: Sie können Auto-Zoom dazu verwenden, die Karte mit einem einzigen Mausklick umherzubewegen.
Taktische Übersicht: Drücken Sie TAB, um eine taktische Übersicht des gesamten Sonnensystems aufzurufen. Drücken Sie TAB erneut, um zu Ihrer vorherigen Ansicht zurückzukehren.

Auswahl

Stellen Sie den Mauszeiger auf irgend ein Objekt. Eine gelbe Markierung erscheint um das Objekt herum, der Objektname wird blinkend angezeigt (S. 15). Klicken Sie mit der linken Maustaste, während der Mauszeiger sich über dem Objekt befindet, um es auszuwählen.
Wollen Sie mehrere Objekte wählen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie ein Objekt wählen. Zudem können Sie schnell mehrere Objekten auswählen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und mit der Maus herumfahren, um einen Auswahlrahmen aufzuziehen. Die Objekte, die sich beim Loslassen der Maustaste im Inneren dieses Rahmens befinden, werden ausgewählt. Wenn sich auch Einheiten, die Ihnen nicht unterstehen, in dieser Auswahl befinden, werden NUR Ihre Einheiten ausgewählt, es sei denn die Shift-Taste ist gedrückt. Dadurch ist es recht einfach, Ihre eigenen Einheiten schnell zu wählen, wenn Sie sich in der Hitze des Gefechts befinden.
TIP: Sie können auf der Tastatur die Taste 'E' drücken, um alle Einheiten unter Ihrem Kommando zu wählen. Danach können Sie die Auswahl-Anzeige (S. 15) benutzen, um die Wahl einzuengen.

Marschbefehle

Sobald Sie eine oder mehrere Ihrer Einheiten gewählt haben, sehen Sie eine Marke, die Ihrem Cursor folgt (vorausgesetzt, dass die gewählten Einheiten sich bewegen können und keine antriebslosen Bauten sind). Klicken Sie die linke Maustaste, um den Marschbefehl zu erteilen, und die gewählten Einheiten bewegen sich zum angezeigten Ort.

Wollen Sie Ihre Schiffe herauf- und herunter bewegen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie einen Marschbefehl geben, und bewegen Sie die Maus rauf und runter. Sie sehen wie sich die Marke herauf- und herunter bewegt. Sobald sie sich auf der gewünschten Höhe befindet, lassen Sie die Taste los.
Hinweis: Achten Sie darauf, die Maus nicht nach links und rechts zu bewegen, wenn Sie einen Marschbefehl erteilen, da sonst das Auswahlfeld erscheint. Geschieht dies, lassen Sie die Maustaste nicht los, sondern bewegen Sie einfach die Maus zurück, bis das Auswahlfeld wieder verschwindet und der Marsch-Cursor wieder erscheint.

Patrouille-Routen

Sie können eine Patrouille-Route definieren, indem Sie die STRG-Taste auf der Tastatur gedrückt halten und nacheinander mehrere Zielorte anklicken. Danach lassen Sie die STRG-Taste los. Die gewählten Einheiten werden sich in eine permanente Patrouilleschleife begeben, wobei sie sich nacheinander durch die gewählten Zielorte bewegen. Die Patrouille-Route orientiert sich an nahegelegenen Planeten und Stationen, während diese sich um die Sonne drehen.
Hinweis: Verwenden Sie Patrouille-Schleifen kombiniert mit der Auto-Angriff-Option (S. 16) der Aufgabenliste, um eine selbsttätige Verteidigung für Ihre Raumstation einzurichten

Einschwenken in die Umlaufbahn
Zum Umkreisen eines Planeten bringen Sie den Mauszeiger über den Planeten und klicken Sie die linke Maustaste. Die Schiffe begeben sich zu dem Planeten und gehen bei ihrer Ankunft in eine Umlaufbahn.

Wurmlöcher
Sie schicken gewählte Einheiten durch ein Wurmloch, indem Sie den Mauszeiger über das Wurmloch stellen und die linke Maustaste klicken.
Hinweis: Sobald ein Schiff in ein Wurmloch vordringt, verschwindet es aus dem Sonnensystem und ist für Sie nicht länger zugänglich. Dies für manche Aufgaben notwendig. Ansonsten sollten Sie aber davon absehen.

Angreifen
Wollen Sie mit den gewählten Einheiten angreifen, stellen Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit oder einen Asteroiden. Der Mauszeiger zeigt Ihnen, wenn es sich um ein mögliches Ziel handelt.. Klicken Sie dass die linke Maustaste, um den Angriffsbefehl zu erteilen.
Sie können eine Gruppe von Feinden angreifen, indem Sie die STRG-Taste auf der Tastatur gedrückt halten und mit Hilfe der linken Maustaste eine Gruppe von Objekten markieren, indem Sie ein Auswahlfeld erzeugen. Keine Sorge, falls sich einige Ihre eigenen Einheiten im Auswahlfeld befinden. Nur feindliche Einheiten werden angegriffen.
Es gibt mehrere Befehle auf der Aufgabenliste (S. 16), die etwas mit Angriff zu tun haben. Für Details siehe Aufgabenliste.

BAUEN

Bau von Stationen
Der Bau von Stationen wird durch die Aufgabenliste gemanagt (S. 16). Jede Rasse hat einen zentralen Stationsbau, von wo alle anderen Bauten gemacht werden. Für die Proximaner ist dies die Stationszentrale oder einfach „Zentrale". Für die Nue-Guyen ist es das „Herz". Für die Entrodii ist dies der „Turm". Stationen werden von hier aus speichenförmig nach außen gebaut.
Sie können eine Station erweitern, indem Sie den Zentralbau wählen (Zentrale, Herz oder Turm) und dann in der Aufgabenliste "Bauen" verwenden. Es erscheint eine Liste von Icons verfügbarer Bauten. Bringen Sie den Mauszeiger über eines der Icons, um seinen Namen und die Kosten anzeigen zu lassen. Zum Bauen klicken Sie das gewünschte Objekt an. Es erscheint eine Reihe von Bauhilfen im Bild, welche alle Plätze andeuten, an denen der Bau durchgeführt werden kann. Wählen Sie die gewünschte Baustelle, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken. Neben dem Icon des Bauobjekts erscheint eine Zahl, die anzeigt, dass das Bauobjekt in Auftrag gegeben ist. Durch Wiederholung des Vorgangs können Sie etliche Bauobjekte in Auftrag geben.
Falls genügend Ressourcen verfügbar sind und sich keine anderen Objekte im Bau befinden, wird das gewählte Objekt sofort gebaut. Der Balken am Fuß der Aufgabenliste zeigt den Baustatus. Es kann immer nur ein Objekt zu einer gegebenen Zeit an eine Station angebaut werden. Die anderen werden in der Reihenfolge gebaut, in der sie in Auftrag gegeben wurden.
Hinweis: Sie können ein Bauobjekt aus der Bauliste entfernen, indem Sie die Shift-Taste halten und auf das Icon des Bauobjekts klicken. Falls der Bau des Objekts bereits begonnen hat, erhalten Sie das aufgewendete Geld zurück.

Bau von Einheiten

Der Bau von Einheiten ähnelt dem Bau von Stationsteilen und wird ebenfalls über die Aufgabenliste (S. 16) gemanagt. Jede Rasse hat zwei Stationsteile, in denen Einheiten gebaut werden können. Die Nue-Guyen bilden wegen ihrem dritten Stationsteil, der Königin, die speziell zum Bau von Drohnen da ist, eine Ausnahme. Die folgende Liste zeigt die für den Bau von Einheiten nötigen Stationsteile aller Rassen.

Proximaner
- Hangar: Kleine Einheiten
- Werft: Große Einheiten

Nue-Guyen
- Königin: Drohnen
- Brutstätte: Kleine Einheiten
- Zuchtkammer: Große Einheiten

Entrodii
- Materialisator: Kleine Einheiten
- Kristallisator: Große Einheiten

Sie können Einheiten bauen, indem Sie den zuständigen Stationsteil wählen und in der Aufgabenliste "Bauen" wählen. Es erscheint eine Liste von Icons der verfügbaren Einheiten. Stellen Sie den Mauszeiger über ein Icon, um Namen und Kosten zu sichten. Wählen Sie die gewünschte Einheit mit der linken Maustaste. Es erscheint eine Liste von Gruppen. Wählen Sie die Gruppe, der Sie die Einheit zuordnen wollen. Sobald die Einheit fertig ist, begibt sie sich zu ihrer Gruppe. Alle Einheiten müssen zu einer Gruppe gehören.
Hinweis: Wenn Sie auf das Einheiten-Icon rechts- statt linksklicken, entfällt die Zuordnung zu einer Gruppe. Die Einheit wird dann derselben Gruppe zugeordnet wie die vorangegangene Einheit.
Es erscheint eine Zahl neben dem Icon der Einheit. Diese zeigt an, dass die Einheit in Auftrag gegeben ist. Sie können etliche Einheiten in Auftrag geben. Sie werden eine nach der anderen in der Auftragsreihenfolge gebaut. Der Balken am Fuß der Aufgabenliste zeigt den Baufortschritt an.
Hinweis: Sie können eine Einheit aus der Bauliste entfernen, indem Sie die Shift-Taste gedrückt halten und auf das Icon der Einheit linksklicken. Falls der Bau der Einheit bereits begonnen hatte, erhalten Sie das aufgewendete Geld zurück.
Bau schwerer Nue-Guyen-Einheiten
Der Bau schwerer Nue-Guyen-Einheiten unterscheidet sich etwas von den anderen Rassen. Diese Einheiten werden durch die Zuchtkammer gebaut. Der Bau jeder Einheit erfordert das Opfer einer Drohne. Es muss eine Drohne in der Nähe sein. Die Zuchtkammer injiziert einen Samen in die Drohne, und dieser blüht nach einer gewissen Zeit zur neuen Einheit auf, wobei die Drohne ihr Leben der neuen Einheit schenkt.

Ressourcen

Asteroiden werden als Minen benutzt, um Ressourcen für den Bau neuer Einheiten zu gewinnen. Jede Rasse hat einen Ressourcen-Sammler. Die Proximaner verwenden den Nutzgleiter, die Nue-Guyen die Drohne und die Entrodii den Sammler. Im Sammel-Modus (Vorgabe) suchen diese Einheiten nach dem nächsten Asteroiden und beginnen mit der Arbeit. Sobald sie vollgeladen sind, kehren sie zu ihrer Station zurück, um die gesammelten Ressourcen abzuliefern.
Die Entrodii bilden eine Ausnahme. Ihre Sammler beamen die Ressourcen zurück zur Basis. Die

Basis muss mit einem Prisma-Anbau versehen sein, um den Transporterstrahl zu empfangen. Der Sammler wartet, bis ein Prisma auf ihn gerichtet ist, bevor er Ressourcen zurückbeamt.
Hinweis: Bauen Sie auf einer Entrodii Basis zwei oder mehr Prismen auf entgegengesetzten Seiten der Station, damit die Sammler immer ein Prisma in direktem Zugriff haben können.
Zudem haben die Proximaner bzw. die Nue-Guyen spezielle Einheiten, und zwar die Minen-Plattform bzw. Ventrikel. Diese Spezialeinheiten können in der Nähe eines Asteroidenfeldes platziert werden, um den Abbau von Ressourcen zu beschleunigen. Nutzgleiter und Drohnen können die gesammelten Ressourcen zu diesen Außenposten zurückbringen, statt sie ganz bis zu ihren Stationen zurückzuschleppen.

REPARATUR

Proximaner-Reparatur

Einheiten und Bauten der Proximaner werden mit Hilfe der Nutzgleiter repariert. Weisen Sie eine Einheit an, eine Reparatur auszuführen, indem Sie mittels der Aufgabenliste einen Reparaturbefehl erteilen (S. 16). Dadurch erhält der nächstgelegene Nutzgleiter die Anweisung, sich zur Reparatur bei der Einheit einzufinden.
Die Nutzgleiter selbst werden jedes Mal repariert, wenn sie zu einem Minen-Modul oder einer Minen-Plattformstation zurückkehren.

Nue-Guyen-Heilung

Aufgrund ihrer organischen Struktur können sich die Nue-Guyen selbst heilen. Dies tun sie ständig, aber langsam. Dieser natürliche Heilungsprozess kann nicht beschleunigt werden.

Entrodii-Reparatur

Die Entrodii haben den Resonator, der ihre Schiffe repariert. Erteilen Sie in der Aufgabenliste (S. 16) einen Befehl, und das Schiff begibt sich zum nächstgelegenen verfügbaren Retuner um repariert zu werden.
Bemerkung: *Entrodii-Bauten rekristallisieren mit der Zeit und reparieren sich daher langsam selbst. Dieser Prozess kann nicht beschleunigt werden.*

Auto-Reparatur

Wenn die Auto-Reparatur-Option in der Aufgabenliste aktiviert ist, wird eine Einheit alles stehen und liegen lassen und versuchen, sich selbst zu reparieren, sobald ein gewisser Schwellenwert überschritten ist. Diese Schwelle ist mit 25% voreingestellt, kann aber im Steuerungs-Menü (S. 7) geändert werden.

TASTATUR-KOMMANDOS

Hinweis: Far Gate kann fast vollständig mit der Maus gespielt werden. Die Tastatur-Kommandos dienen der Vereinfachung und Zeitersparnis, sobald Sie sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben.

Taste	Funktion
TAB:	Taktische Übersicht
TAB noch mal:	Zurück zur normalen Ansicht
H:	Schalter für HUD und Interface
ü:	HUD-Helligkeit verringern
+:	HUD-Helligkeit erhöhen
Druck:	Screenshot auf dem Desktop speichern
Pfeil-Tasten:	Karte bewegen
+ Shift:	Rotieren & Neigen
+ Strg:	Zoom
Q:	Tour durch Zentralen / Herzen / Königinnen / Türme
W:	Tour durch Hangars /Brutstätten/ Materialisatoren
E:	Tour durch Werften / Zuchtkammern / Kristallisatoren
0-9:	Gruppe wählen
0-9 zweimal:	Gruppe wählen und zeigen
Strg + 0-9:	Gewählte Einheiten einer Gruppe zuteilen
Einfg:	Alle Einheiten wählen
	Entf oder
Backspace:	Auswahl aufheben
A:	Nächsten Gegner angreifen
Shift: + A:	Auto-Angriff
B:	Bauen
C:	ComSat (Minenleger-Einheit)
C:	Clonen (Phantom-Einheit)
D:	Einsetzen
F:	Formationen
Shift + F:	Folgen
G:	Sammeln
M:	Mine (Minenleger- und Detonator-Einheiten)
Shift + P:	Auto-Verfolgen
R:	Reparieren
Shift + R:	Auto-Reparatur
Strg + R:	Zurückrufen
S:	Stop
Shift + S:	Verschrotten

Taste	Funktion
Strg + S:	Sensor-Puls (Phantom-Einheit)
T:	Schleppen (Traktor)
<:	Linksdrehung (Wächter-Einheit)
>:	Rechtsdrehung (Wächter-Einheit)
Shift + Entf:	Selbstzerstörung
Strg + Enter:	Erzwungenes Feuer
SHIFT und ZIFBLK -:	Formation kleiner
SHIFT und ZIFBLK +:	Formation größer
ZIFBLK Enter:	Formation aufbrechen
ZIFBLK 0:	Formation Seite an Seite
ZIFBLK 1:	Formation Linie
ZIFBLK 2:	Formation Vertikal
ZIFBLK 3:	Formation Pfeil
ZIFBLK 4:	Formation Keil
ZIFBLK 5:	Formation Klaue
ZIFBLK 6:	Formation Kreuz
ZIFBLK 7:	Formation Pflug
ZIFBLK 8:	Formation Mauer
ZIFBLK 9:	Formation Kreis
ZIFBLK “.“:	Formation Hülle
ZIFBLK /:	Formation Verstreut
ZIFBLK *:	Formation Schwarm
Nur für Einzel-Spieler	
Esc:	Spielmenü
-:	Spieltempo reduzieren
+:	Spieltempo erhöhen
#:	Normales Spieltempo
P:	Pause
Nur für Mehrspieler	
Enter:	Mit dem Team chatten
Shift + Enter:	Mit allen chatten
Nur für Kampagnen-Editor	
Alt + R:	Reset
Alt + L:	Letterbox an/aus
Alt + Leertaste:	Spielfenster verlassen
Alt + ZIFBLK:	Kamera-Feinjustierung

INTERFACE-ELEMENTE

Hinweis: *Die Interface-Panels und das Heads –Up Display können durch Klicken der mittleren Maustaste oder des Mausrads oder durch den Buchstaben 'I' auf der Tastatur an- und ausgeschaltet werden. Der erste Klick schaltet das Interface aus, der zweite das HUD, und der dritte Klick schaltet beide wieder ein.*

Heads-Up-Display (HUD)

Hinweis:*Benutzen Sie die Tasten ü und + auf der Tastatur, um die HUD-Helligkeit einzustellen.*

Raster

Das grüne Raster, das sich über das Sonnensystem erstreckt, stellt die Höhe der Sonnenebene dar. Dies dient als Bezugspunkt, um Abstände und Höhen einschätzen zu können. Sie können Ihre Einheiten auf, oberhalb oder unterhalb der Ebene bewegen.

Planeten-Umlaufbahnen

Die grauen Linien zeigen die Laufbahnen der Planeten im Sonnensystem an.

Ringe und Höhenbalken

Jede Einheit hat unter sich einen farbigen Ring sowie einen Höhenbalken. Ihre Einheiten sind grün, neutrale und verbündete Einheiten sind weiß, feindliche Einheiten sind rot. Die Ringe gewählter Einheiten blinken.
Der Höhenbalken hilft Ihnen bei der Beurteilung von relativer Höhe und Position der Einheit im Raum.
Hinweis: *Rotieren Sie Ihre Sicht häufig, um ihre Einheiten aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Dadurch erhalten Sie ein besseres Gefühl für die räumlichen Verhältnisse.*

Energiebalken

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eine Einheit stellen, so erscheint ein Energiebalken über ihr, der anzeigt, in welchem Zustand die Einheit ist. Manche Einheiten wie der Angriffstransporter und der Träger haben unterhalb ihres Energiebalkens weiße Punkte, die den Zustand der von ihnen eingesetzten Einheiten anzeigen. Jeder weiße Punkt stellt eine nicht eingesetzte, jeder graue Punkt eine eingesetzte Einheit dar.

Auswahlliste

Die Auswahlliste erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms, wenn Einheiten gewählt werden. Ein '...' erscheint, wenn mehr Einheiten gewählt sind als dargestellt werden können. Sie können auf das '...' linksklicken, um die anderen Einheiten zu sichten.
Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt stellen, das nicht gewählt ist, erscheint sein Name über der Auswahlliste.
Hinweis: Sie können auf jeden Eintrag in der Auswahlliste rechtsklicken, um das jeweilige Objekt heranzuzoomen.
Hinweis: Sie können auf jedem Eintrag linksklicken, um die Auswahl auf dieses Objekt allein zu begrenzen. Per Shift-Linksklick entfernen Sie das Objekt aus der Auswahlliste.

Bild-Im-Bild
Stellen Sie den Mauszeiger über ein entferntes Objekt, so erscheint eine Markierung um dieses Objekt herum, die Ihnen hilft, das Objekt zu identifizieren.

Interface-Tafeln
Hinweis: *Klicken Sie auf den Rahmen einer Interface-Panels, um es an dieser Stelle zu befestigen.*

Gruppen-Panel
Das Gruppen-Panel (links) ermöglicht Ihnen Zugriff auf alle Gruppen unter Ihrem Befehl. Linksklicken Sie auf eine Gruppe, um sie auszuwählen, rechtsklicken Sie sie an, um sie heranzuzoomen. Das Gruppen-Panel zeigt das Icon des Anführers jeder Gruppe sowie ihre Größe und den Zustand durch den Energiebalken unterhalb des Icons.
Hinweis: *Sie können auch eine Zahlentaste auf der Tastatur drücken, um eine Gruppe auszuwählen. Sie können die Gruppe auch heranzoomen, indem Sie die Taste schnell nacheinander zweimal drücken.*

Einheiten-Panel
Das Einheiten-Panel (oben) zeigt alle Einheiten der gewählten Gruppe sowie ihren jeweiligen Zustand. Linksklicken Sie, um eine Einheit auszuwählen, rechtsklicken Sie, um sie heranzuzoomen.
Hinweis: *Sie können Gruppen neu zusammenstellen, indem Sie Einheiten innerhalb und zwischen Gruppen- und Einheiten-Panel per 'Drag and Drop' bewegen.*
Hinweis: *Sie können gewählte Einheiten einer Gruppe zuteilen, indem Sie Strg gemeinsam mit einer Zahlentaste drücken.*

Aufgabenliste
Die Aufgabenliste (rechts), stellt Befehle zur Verfügung, die Sie Ihren Einheiten erteilen können. Diese Befehle sind von Schiff zu Schiff verschieden.

Aufgaben

Nächsten angreifen:	Greift die nächstgelegene feindliche Einheit an
Auto-Angriff:	Greift herannahende feindliche Einheiten an
Auto-Verfolgen:	Verfolgt feindliche Einheiten, bis sie zerstört sind
Auto-Reparatur:	Beginnt mit Reparaturen, wenn der Schaden die im Steuerungs-Menü vorgegebene Schwelle überschreitet
Bauen:	Zugang zum Baumenü
Clonen:	Erzeugt Sensorgeister, die den Feind verwirren (Phantom)
ComSat:	Entsendet ComSat (Minenleger bzw. Fuser)
Einsetzen:	Entsendet Dragoner oder Jäger (Angriffstransporter, Träger)
Selbstzerstörung:	Initiiert Selbstzerstörung
Folgen:	Folgt einer Ziel-Einheit
Formationen:	Zugang zum Formationsmenü
Sammeln:	Ressourcen sammeln
Mine:	Legt Mine (Minenleger, Detonator)
Zurückrufen:	Ruft Dragoner oder Jäger zurück (Angriffstransporter, Träger)
Reparatur:	Startet Reparaturen

Zurückkehren:	Zum Träger / Transporter (Dragoner / Jäger) zurückkehren
Linksdrehung:	Schild nach links drehen (Wächter)
Rechtsdrehung:	Schild nach rechts drehen (Wächter)
Verschrotten:	Rückruf zur nächstgelegenen Basis zum Verschrotten
Sensor-Puls:	Startet Sensor-Puls (Phantom)
Stop:	Befiehlt einen vollständigen Stopp, Einheit in Sonnenorbit
Schleppen/Loslassen:	Schleppseil an Zieleinheit anbringen/lösen (Schlepper)

Formationen

Kleiner: Zieht die Formation auf die Hälfte zusammen
Größer: Zieht die Formation auf das Doppelte auseinander
Brechen: Löst die Formation auf

Seite an Seite
Pfeil
Kreis
Klaue
Kreuz
Linie
Pflug
Verstreut
Schwarm
Hülle
Vertikal
Mauer
Keil

Comm-Panel

Das Comm-Panel (unten) dient zwei Zwecken. In Einzelspieler-Partien zeigt es Ihre gegenwärtigen Ziele. In Mehrspieler-Partien dient es zum Chatten mit den anderen Spielern.
Hinweis: Drücken Sie in einer Mehrspieler-Partie 'T', so chatten Sie mit Ihrem Team, drücken Sie Shift und T, so sprechen Sie mit allen Spielern.

MEHRSPIELER-MODUS

DAS MEHRSPIELER-MENÜ

Um eine Mehrspieler-Partie Far Gate spielen zu können, müssen Sie zuerst Kontakt zu den anderen Mitspielern herstellen. Dies wird durch einen Lobby-Service, eine LAN- oder Modem-Sitzung erreicht.

Spiel auf GameSpy

Ruft GameSpy auf und geht auf Mehrspieler-Partnersuche. Der GameSpy Client ist auf der Far Gate-CD-ROM enthalten.

Spiel auf Mplayer.com

Ruft Mplayer.com für Mehrspieler und Partnersuche auf. Der Mplayer.com-Client ist auf der Far Gate-CD-ROM enthalten.

Spiel auf GOA

Ruft GOA auf, um die Verbindung zu anderen Spielern herzustellen. Der GOA-Client ist auf der Far Gate-CD-ROM enthalten.

LAN / Modem / Andere

Ermöglicht die Verbindung zu anderen Spielern durch LAN, Modem- oder serielle Rechnerverbindung.

Abbrechen

Bringt Sie ins vorige Menü zurück.

Verbindung durch einen Lobby-Service

Folgen Sie der Anleitung für den Lobby-Server Ihrer Wahl. Durch den Lobby-Service können Sie andere Far Gate-Spieler finden, mit ihnen chatten und eine Spielsession gemeinsam koordinieren. Der Lobby-Service startet Far Gate, sobald die Partnersuche abgeschlossen ist.

LAN / MODEM / ANDERE SPIELE

Spielername

Tragen Sie den Namen ein, unter dem Sie spielen möchten.

Protokoll

Wählen Sie das Protokoll, mit dem Sie die Verbindung zu anderen Computern herstellen möchten. Alle Spieler müssen dasselbe Protokoll wählen.

Session-Liste

Listet alle Spielsessions auf, die mit dem gewählten Protokoll gefunden werden können.

Session anlegen

Erzeugt eine neue Sitzung. Sie sind der Host der Sitzung.

Abbrechen

Bringt Sie ins vorige Menü zurück.

SPIELPARAMETER
Dies ist das Menü, in dem alle Spieler ihre Rasse und ihr Team wählen. Außerdem wählt der Host die Karte, auf der gespielt wird. Er kann auch Spieler rauswerfen, die nicht antworten oder nicht kooperieren.

Schnappschuss
Eine Abbildung der Mehrspieler-Karte.

Name der Karte
Der Name der Mehrspieler-Karte.

Kartentyp
Die Art des Spiels, das auf der Karte gespielt wird. Dieses ist für jede Karte vorgegeben.

Beschreibung der Karte
Eine kurze Beschreibung der Karte

Karte wählen
Nur Host: Ermöglicht dem Host, die Karte zu wählen.

Spielerliste
Zeigt die Namen aller Spieler auf, die am Spiel teilnehmen.

„Bereit"-Buttons
Jeder Spieler muss seinen Bereit-Button klicken, bevor das Spiel starten kann.

Spieler-Rasse
Hier wählen Sie Ihre Rasse. Diese Option könnte in manchen Karten nicht zur Verfügung stehen.

Teams
Hier wählen Sie Ihr Team. Nach Vorgabe ist jeder Spieler in einem anderen Team.

Kartenbereitschafts-Anzeige
Zeigt an, ob ein Spieler die Karte auf seinem Rechner hat, und falls nicht, wie weit das Herunterladen fortgeschritten ist. Jeder Spieler muss die Karte geladen haben, bevor das Spiel starten kann.

Statistik
Zeigt die Leistungsstatistik des Rechners eines Spielers.

Rauswerfen
Nur Host: Wirft einen Spieler aus dem Spiel.

Chat-Fenster
Ermöglicht das Chatten mit anderen Spielern.

Spiel starten
Nur Host: Startet das Spiel. Alle Spieler müssen vorher ihre Bereit-Buttons aktiviert haben.

Session beenden
Beendet diese Mehrspieler-Session und bringt Sie zum Mehrspieler-Menü zurück.

KAMPAGNEN EDITOR

Der Kampagneneditor ermöglicht die Erzeugung Ihrer eigenen Einzelspieler-Mission und Mehrspieler-Karten. Bitte beziehen Sie sich auf die Dokumentation im Hilfe-Menü im Kampagnen-Editor.
Hinweis: *Sie sind berechtigt, die Missionen und Karten, die Sie mit dem Kampagneneditor erstellen, an andere weiterzugeben. Es ist allerdings verboten, Missionen und Karten, die Sie mit dem Kampagneneditor erstellen, zu verkaufen oder auf andere Weise mit ihnen Profite zu erzielen.*

PROXIMANER-EINHEITEN

ANGRIFFSTRANSPORTER, IVAN-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Wenn auch ursprünglich für Transporteinsätze gedacht, ist der Angriffstransporter, 'Crazy Ivan' genannt, im Dienst geblieben - hauptsächlich auf Grund der Loyalität seiner Crews. Sobald er sich in Reichweite befindet, kann der Angriffstransporter eine Gruppe von bis zu acht Dragonern entsenden, ideal für Einsätze im Guerilla-Stil. Hat ein Angriffstransporter seine Dragoner eingesetzt, ist es eine gute Idee, die Dragoner mit Hilfe des Reparatur-Befehls sofort zu unterstützen. Ohne Schutz ist der Angriffstransporter eine leichte Beute.

BOMBER, TERGESON-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Die Bomber der Tergeson-Klasse sind die Waffe der Wahl für Angriffe auf stationäre oder langsame Ziele. Ein Tergeson ist mit Nullpunktenergie-Sprengköpfen bestückt und kann eine befestigte Stellung oder Capitol-Schiffe in kürzester Zeit in einen Haufen Schrott verwandeln.
Wegen eines gewissen Mangels an Präzision bei den Sprengköpfen wird der Tergeson nur für Angriffe auf feindliche Festungen empfohlen.

TRÄGER, ARIES-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Die Aries-Klasse gehört zu den größten Schiffen, die je gebaut wurden. Nur die Mjolnir übertrifft sie an Größe. Träger sind dafür bekannt, dass sie mit Erfolg ganze Gruppen kleinerer Schiffe angreifen können, indem sie eine Gruppe von acht Jägern der Stinger-Klasse einsetzen.

Wie der Angriffstransporter ist auch der Träger verwundbar, wenn seine Jäger entsendet wurde. Es wird empfohlen, dass Stinger mit Hilfe des Reparatur-Befehls sofort ersetzt werden.

CATAMARAN, KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Die Catamaran ist für die Artillerie-Unterstützung gedacht. Ihre Reichweite/Feuerkraft-Kombination ist im Proximan Defence Corps unbestritten. Unglücklicherweise zahlt die Catamaran einen Preis an Panzerung und Beweglichkeit, der sie in schweren Gefechten verwundbar macht.
Es wird empfohlen, dass die Catamaran als Erstschlagswaffe verwendet und von anderen Schiffen eskortiert wird.

COMSAT, FARSEER-KLASSE

Eingesetzt von: Minenleger

ComSats werden von einem Minenleger der Sentinel-Klasse eingesetzt. Sie sind nur leicht gepanzert, tragen aber einiges an fortschrittlicher Sensorenausrüstung. ComSats werden oft verwendet, um die Aufklärung in der Nähe von Verteidigungsperimetern zu unterstützen oder um entfernte Gegenden zu beobachten.

COPERNICUS

Wird gebaut in:

Die Copernicus ist mit medizinischen und Erholungseinrichtung auf dem neuesten Stand der Technologie ausgerüstet. Sie ist das einzige Raumschiff, das in der Lage ist, seine Crew und Passagiere für eine theoretisch unbegrenzte Zeit zu beherbergen.

Die Copernicus war das erste extrasolare Kolonieraumschiff, das jemals gebaut wurde. Es wurde speziell für die fünfzehnjährige Reise nach Proxima Centauri konzipiert.

KREUZER, JUSTICE-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Hervorragend geeignet für Einsätze gegen wendige oder leicht gepanzerte Gegner. Der Kreuzer der Justice-Klasse ist seit seiner Indienststellung das Rückgrat der Imperial Navy. Schwer bewaffnet und gepanzert, aber nicht besonders manövrierfähig, ist die Justice ideal für Überlegenheitsrollen, wo seine Starburst-Kanonen in kurzer Zeit eine große Anzahl kleiner feindlicher Einheiten eliminieren können.

DRAGONER

Eingesetzt von: Angriffstransporter

Eine Elite-Einheit der Marines, die für den Kampf in der Schwerelosigkeit ausgebildet wurden. Die Dragoner gelten allgemein als verrückt und werden von Leuten der PDC und der Imperial Navy gern gemieden.
Dragoner werden in gepanzerten Raumanzügen und Gruppen zu acht eingesetzt und sind für eine ganze Reihe von Feinden ernsthafte Gegner, aber sie sind eine leichte Beute für Zonen-Effekt- und besonders zielgenaue Waffen. Dragoner können sich nur für kurze Zeit außerhalb des Angriffstransporters aufhalten und müssen schnell zur Neuausrüstung zurückkehren.

JÄGER, STINGER-KLASSE

Eingesetzt von: Träger

Die Jäger wurden von der Imperial Navy für die Träger entwickelt. Stinger werden in Gruppen zu acht eingesetzt. Ihre Beweglichkeit und Reichweite sind beeindruckend. Stinger sind schnell am Ziel und können ihre Ziele angreifen, während der Aries in sicherer Entfernung bleibt. Stingers können sich nur für kurze Zeit außerhalb ihrer Trägers aufhalten und müssen schnell zur Neuausrüstung zurückkehren.

KAMPFSCHIFF, KODIAK-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Wenn er auch eine Weile braucht, um am Kampfort einzutreffen, hat das Kampfschiff der Kodiak-Klasse einzigartige Manövrierfähigkeiten für ein Schiff dieser Größe. Es kann seine drehbaren Kanonen selbst gegen flinke Gegner schnell zum Einsatz bringen.
Durch seine vernichtende Feuerkraft und seine schwere Panzerung ist es ideal in Formation mit kleineren Schiffen, in Eskorteneinsätzen und in Verteidigungsrollen einsetzbar.

SPÄHER, CUTLASS-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Da zwei Drittel seiner Masse aus Maschinen und Sensoren bestehen, ist der Späher wie für Aufklärungs- und Patrouilleneinsätze gemacht, aber es mangelt ihm an Feuerkraft und Panzerung, um sich mit schwereren Gegnern einzulassen. Es wird empfohlen, dass Cutlass-Schiffe Ihre Gegner nur so lange in Schach halten, bis Verstärkung eintrifft.

MINE, GUARDIAN-KLASSE

Eingesetzt von: Minenleger

Minen werden, ebenso wie ComSats, von Minenlegern der Sentinel-Klasse eingesetzt und bieten eine effiziente Verteidigung. Minen begeben sich automatisch auf Kollisionskurs, um auf Einheiten zu detonieren, die keine Entschärfungs-Codes übermitteln.
Obwohl ihre Sprengköpfe beeindruckend sind, haben Guardian-Minen keine besonders guten Sensoren. Es wird daher empfohlen, dass parallel auch ComSats in der Nähe eines Minenfeldes eingesetzt werden.

MINENLEGER, SENTINEL-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Der Sentinel kann aufgrund seines vielseitigen Systems in Kriegszeiten verschiedene Rollen übernehmen. Da der Sentinel Kombinationen von bis zu acht Minen und ComSats gleichzeitig einsetzen kann, wird er häufig verwendet, um Perimeter-Linien zu errichten, zu überwachen und zu schützen.
Der Minenleger hat keine Bordwaffen und sollte von den Frontlinien ferngehalten oder von Angriffsschiffen geschützt werden.

MINEN-PLATTFORM, ANDREAS-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Zuerst eingesetzt im Sol-System, um den Ausfall teurer Raumstationen zu vermeiden, sobald deren Ressourcen zur Neige gehen. Mit Hilfe eines Schleppers der Atlas-Klasse kann eine Minen-Plattform näher an ein Asteroidenfeld heranmanövriert werden, so dass Nutzgleiter einen kürzeren Weg haben.

RAKETENTRÄGER, ARCHER-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Der Archer kann optische Verfolgungs-Raketen abfeuern und ist daher zu Angriffen aus großer Entfernung fähig. Am besten wird der Archer zusammen mit einer Sonde der Prowler-Klasse eingesetzt, um Ziele jenseits ihrer eigenen Reichweite ausmachen zu können. Es wird empfohlen, Raketenträger angesichts ihrer leichten Panzerung und ihres Mangels an Kurzreichweiten Geschützen von anderen Angriffsschiffen eskortieren zu lassen.

MJOLNIR

Wird gebaut in: --

Benannt nach Thors Hammer aus der altnordischen Mythologie. Die Mjolnir ist das Flaggschiff der Imperial Navy und der Stolz der New Terran Dynasty. Wenn auch schwerfällig, ist die Mjolnir schwer bewaffnet und gepanzert - ein Symbol der Furcht für diejenigen, die es wagen, sich der N.T.D. entgegenzustellen.

PATROUILLE, VIGILANT-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Gedacht für Patrouillen kurzer Reichweite und Eskorten. Die Vigilant zeichnet sich im Kampf gegen kleinere Ziele durch ihre schwere Panzerung, eigenständig zielende Geschütztürme und ihre fortgeschrittenen Sensoren aus. Die seitlich angebrachten Geschütztürme machen die Vigilant besonders effektiv bei Patrouillen entlang der Verteidigungsperimeter.

PERIMETER-STATION, HAWKEYE-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Eine gepanzerte Verteidigungsplattform mit zwei Mann Besatzung. Der Dienst auf einer Hawkeye wird oft als Strafe für ungehorsame Piloten genutzt, die dann endlose Stunden auf ermüdenden Wachtposten verbringen müssen. Die Hawkeye ist schwer bewaffnet und gepanzert und kann Ziele auf kurze Reichweite effizient eliminieren. Sie ist durch ihren Mangel an Beweglichkeit eingeschränkt und muss zudem durch einen Schlepper der Atlas-Klasse in Stellung gebracht werden.

STATIONSKERN, DESTINY-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Ein Schmuckstück der Destiny-Klasse. Der Stationskern kann in eine Raumstation der Destiny-Klasse ausgebaut zu werden. Nach dem Bau in der Werft muss der Destiny-Kern mit Hilfe eines Atlas-Schleppers an seinen Platz gebracht werden.

SONDE, PROWLER-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Eine Sonde der Prowler-Klasse ist mit der fortschrittlichsten Sensortechnologie ausgestattet, über die das PDC verfügt. Vieles davon war ursprünglich für das Vorgänger-Modell, die Starfarer-Sonde entworfen worden.
Ideal für Aufklärungszwecke geeignet wird die Prowler häufig zur Ortung von Angriffsschiffen auf große Entfernungen verwendet und kann die Sensorreichweite einer Formation erheblich erweitern.

RAUMPENDLER, JOURNEY-KLASSE

Wird gebaut in: Werft

Einfache Konstruktion, der Pendler der Journey-Klasse ist das dienstälteste Schiff, das heute unterwegs ist. Der Pendler ist mit einem Frachtraum ausgestattet und kann auch unter schwierigen Umständen manövrieren, starten und landen.

STARFARER INTERSTELLARE SONDE

Wird gebaut in: --

Die einzige ihrer Art. Die Starfarer war das erste menschliche Schiff, das nach einer fünfzehnjährigen Reise bei Proxima Centauri ankam. Die Starfarer ist mit der modernsten Sensor- und KI-Leittechnologie ausgestattet. Sie meldete eine bewohnbare, zur Kolonisation geeignete Welt und hatte den Start der Copernicus der PDC zur Folge.

SCHLEPPER, ATLAS-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar

Der Schlepper der Atlas-Klasse wird für das Schleppen von treibenden oder beschädigten Schiffen und von Hindernissen wie Asteroiden verwendet. Außerdem ist der Schlepper unersetzlich für das Platzieren von Stationskernen, Perimeterstationen und Minen-Plattformen. Es können mehrere Schlepper gemeinsam arbeiten, um den Transport größerer Bauten zu beschleunigen.

NUTZGLEITER, ANVIL-KLASSE

Wird gebaut in: Hangar und Minen-Modul

Diese werden im gesamten Sonnensystem ständig verwendet. Nutzgleiter der Anvil-Klasse sind verantwortlich für Minen- und Reparaturarbeiten jeder Art und bilden das Rückgrat jeder erfolgreichen Unternehmung.
Nutzgleiter sind unbewaffnet und nur leicht gepanzert und müssen im Falle eines Angriffs von Militärschiffen verteidigt werden.

PROXIMANER-BAUTEN

KÖDERWERFER, HURRICANE-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Selten auf Raumstationen der Destiny-Klasse eingesetzt. Köderwerfer sind eine effektive Verteidigungswaffe, die Abwehrmaßnahmen zum Schutz von Bauten einleiten. Sie sind zwar verzichtbar, doch sie lenken gegnerisches Feuer ab und reduzieren die Schäden an einer Raumstation im Laufe eines Gefechts.

HANGAR, NEVIL-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Obwohl sie ursprünglich für Zivilisten ausgelegt waren, wurden sie bald von der Imperial Navy und der PDC übernommen, um die Nutzung von Rohmaterialien zu optimieren. Einrichtungen der Nevil-Klasse für den Bau aller Schiffe, die kleiner sind als die Capitol-Klasse.

HUBBLESCOPE

Wird gebaut in: Zentrale

Erdacht von der Akademie für Astrophysik. Das HubbleScope wurde durch das Orbit-Teleskop der Erde des 20. Jahrhunderts inspiriert. Das HubbleScope verbessert nicht nur erheblich die Sensorenreichweite einer Raumstation der Destiny-Klasse, es kann sich auch auf eine kleine, entfernte Region konzentrieren und so eine Überwachung weit jenseits der normalen Sensorreichweite ermöglichen.

RAKETENTURM, APACHE-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Apaches verwenden dieselben Sprengköpfe wie die Raketenträger der Archer-Klasse. Sie können bewegliche Ziele selbst aus großer Reichweite mit Leichtigkeit verfolgen und zerstören. Sie sind durch ihren Mangel an Panzerung und Sensorenreichweite etwas eingeschränkt. Es wird empfohlen, Sonden oder das HubbleScope einzusetzen, um ihre Sensorreichweite zu verbessern.

MINENMODUL, RICHTER-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Diese Module sind gewöhnlich die erste Ergänzung einer Station der Destiny-Klasse und sind für die Weiterverarbeitung der Erze, die von den Nutzgleitern gesammelt werden zuständig. Jedes Minen-Modul setzt nach seiner Fertigstellung vier Gleiter ein. Ersatzgleiter oder zusätzliche Gleiter können im Hangar gebaut werden.

WERFT, JAGGER-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Werften werden für den Bau der größten Raumschiffe verwendet, die die Menschheit je gesehen hat. Von der New Terran Dynasty wurden sie verwendet, um massive, furchteinflößende Instrumente ihrer Autorität zu bauen. Heute werden sie noch für den Bau von Schiffen der Capitol-Klasse genutzt.

STATIONSZENTRALE, DESTINY-KLASSE

Eingesetzt von: Stationskern

Sobald eine Station der Destiny-Klasse von einem Stationskern eingesetzt ist, wird sie zum Herzstück Ihrer Operation in einem Orbit. Ihre Auslegung ist brillant. Ihre Commander können in Speichenform schnell und einfach Anbauten zu einer Stationszentrale hinzufügen, was die Station sehr vielseitig macht.

GESCHÜTZ, RIGHTEOUS-KLASSE

Wird gebaut in: Zentrale

Geschütze sind billig in der Anschaffung und Wartung, bieten schnellen Schutz für Stationen der Destiny-Klasse und sind in großer Zahl sehr effektiv. Verteidigungsgeschützen mangelt es aber an Durchschlagskraft. Es wird empfohlen, zur Verteidigung der Station zusätzlich Schiffe wie Patrouillen und Kreuzer einzusetzen.

NUE-GUYEN-EINHEITEN

BLUTWÜRMER

ENTSTEHT IN: BRUTSTÄTTE

Die Blutwürmer gehören zu den ersten der Nue-Guyen-Krieger. Sie sind nicht zu einer normalen Verdauung fähig. Stattdessen müssen sie korrodierende Säuren auf ihr Mahl sprühen, bevor sie es zu sich nehmen. Diese Eigenschaft hat sich zu der Waffe der Blutwürmer entwickelt, die es ihnen ermöglicht, ihre Feinde mit starken Säuren zu verätzen.

Als Rudel sind die Blutwürmer gefährlich, aber sie haben nicht die Stärke einem Feind einzeln gegenüberzutreten.

CHAMÄLEON

Entsteht in: Brutstätte

Das Chamäleon ist eine der intelligenteren Züchtungen der Nue-Guyen. Es hat ausgezeichnete Sensor-Mutationen und die einzigartige Fähigkeit sich zu tarnen, so dass es kurzzeitig beinahe unsichtbar wird. Da das Chamäleon ein ausgezeichneter Informationssammler ist, sollte man sie zur Feindbeobachtung aus der Distanz benutzen.

Das Chamäleon hat keine offensiven Mutationen und muss entweder durch andere Züchtungen beschützt werden oder im Angriffsfall fliehen.

LANZER

Entsteht in: Brutstätte

Die Lanzer wurden gegen Ende der Scourge hergestellt und sind nicht sehr intelligent, aber talentierte Rudeljäger. Die wichtigste Offensiv-Mutation der Lanzer ist ihre Beweglichkeit, mit deren Hilfe sie selbst die flinksten Gegner erfolgreich angreifen können. Die Lanzer üben diesen Angriff von Geburt an, bis kallusartiges Fleisch heranwächst und sie das Manöver ausführen können, ohne sich selbst zu verletzen.

DRAKKEN

Entsteht in: Zuchtkammer

Der Drakken bildet Nyx' Ehrengarde. Der Drakken ist zwar schwerfällig, aber extrem widerstandsfähig. Eine kleine Drüse unter dem Kinn des Drakken produziert ein brennbares, oxidierendes Gel, das entzündet und einem Gegner entgegengeschleudert werden kann. Es bedeckt eine große Fläche und kann mehrere kleine Feinde zugleich in Brand setzen.

DROHNE

Entsteht in: Königin

Die Drohne ist das erste Kind der Mutter und ist die niedrigste, aber vielleicht auch die wichtigste Schöpfung der Nue-Guyen. Die Drohnen sind verantwortlich für die Ernte organischer Verbindungen und für die Bereitstellung von Wirtskörpern für größere Züchtungen der Nue-Guyen, sobald sie durch eine Zuchtkammer imprägniert sind.
Den Drohnen fehlt es an offensiven Mutationen jeder Art. Sie müssen im Angriffsfall durch Krieger beschützt werden.

EEL

Entsteht in: Brutstätte

Dritte Nachkommenschaft von Nyx. Die Eel gehörten zu den am weitesten verbreiteten Kriegern in den Zeiten der Scourge. Eel können elektrische Ladungen erzeugen, die in der Schlacht sowohl zu anderen Eel als auch zum Gegner einen Bogen schlagen können. Die elektrische Entladung der Eel verstärkt sich, sobald sie in größerer Zahl auftreten. Sind sie allein, so sind sie schwach, doch gemeinsam sind sie sehr gefährlich.

MOAB

Entsteht in: Zuchtkammer

Die Moab sind in Wirklichkeit zwei Krieger, die gemeinsam leben. Die Moab und ihre Kinder leben in vollständiger Symbiose. Sie sind fähige Distanzkämpfer, die ihre Kinder in die Schlacht schicken. Im Nahkampf bietet ihre Chitinhülle wenig Schutz. Ein kluger Anführer wird die Moab von anderen Krieger-Züchtungen begleiten lassen, zum Beispiel Lanzern, um sie so vor Angriffen aus nächster Nähe zu schützen.

SIROC

ENTSTEHT IN: ZUCHTKAMMER

Der Siroc war ursprünglich eine Züchtung der Nue-Guyen, die dafür verantwortlich war, in zuvor unbewohnten Regionen des Alls lebensspendende organische Verbindungen zu säen. Sie sind zu offensiven Mutationen geworden. Sie sind Meister darin, kleine Regionen zu verteidigen, indem sie eine Wolke aggressiver Bakterien ausatmen, die feindliche Einheiten beschädigen, wenn sie mit ihnen in Kontakt kommen.

TALON

Entsteht in: Zuchtkammer

Die Talon verwenden einen scharfen Rüssel, mit dem sie selbst die dickste Panzerung durchstechen können, um giftige Enzyme in ihre Gegner zu injizieren. Obwohl dies größeren Feinden erheblichen Schaden zufügt, fällt es den Talon schwer, kleinere, bewegliche Gegner zu treffen.

DORN

Entsteht in: Brutstätte

Die Dorn sind aggressiv und territorial orientiert. Sie verbringen die meiste Zeit in einer Art Tiefschlaf und erwachen nur, um Befehle zu empfangen oder wenn ihre Instinkte einen Feind wahrnehmen. Dadurch sind die Dorn ideale Verteidiger. Sie sind dafür bekannt, dass sie in großer Zahl eine Verteidigungsbarriere um eine verwundbare Herz-Station bilden. Die Dorn speien scharfe Stacheln mit hoher Geschwindigkeit aus, jedoch nur wenn sie sich in ihrem stationären Zustand befinden.

VENTRIKEL

Entsteht in: Zuchtkammer

Ein Ventrikel ist träge und kann von Drohnen Flüssigkeiten für das Herz empfangen. Es kann sich auch weit vom Herzen entfernen. Das Ventrikel empfängt oft Flüssigkeiten von Drohnen, die weit entfernt vom Herzen ernten. Das sorgt für einen deutlich kürzeren Weg, wenn sie ihre wertvollen Ressourcen einbringen.
Ein Ventrikel kann sich nicht selbst verteidigen und muss im Angriffsfall von Kriegerzüchtungen verteidigt werden.

SPÄHER

Entsteht in: Brutstätte

Die Späher wurden dazu erzeugt, Nyx vor Feinden zu warnen. Sie sind extrem territorial und dienen ihm als hervorragende Leibwächter. Indem sie hochenergetische Gravitationswellen entsenden, erzeugen sie zwar nur wenig Schaden, können aber Angreifer verlangsamen und für die Ankunft stärkerer eigener Krieger Zeit gewinnen.

NUE-GUYEN-BAUTEN

BRUTSTÄTTE

Entsteht in: Herz

Die Brutstätte der Nue-Guyen war eine der ersten Entwürfe von Nyx und ist dafür verantwortlich, alle kleineren Züchtungen der Nue-Guyen reifen zu lassen, mit Ausnahme der Drohnen. Die Brutstätte ist für den Erfolg eines Herzens unverzichtbar und liefert Kriegerzüchtungen, die wenige Ressourcen verbrauchen.

HERZ

Entsteht in: Zuchtkammer

Das Herz ist das Zentrum jeder Nue-Guyen-Festung und somit sehr wertvoll. Wird ein Herz zerstört, werden auch alle mit ihm verbundenen Züchtungen zerstört. Ein Herz kann sich nicht selbst verteidigen und muss durch Kriegerzüchtungen verteidigt werden.

SCHWÄRMER

Entsteht in: Herz

Der Schwärmer ist ein weiteres Beispiel einer Symbiose unter den Nue-Guyen. Sobald ein Schwärmer fertig ist, beginnt er kleinere Kreaturen zu züchten, die in seinem Inneren leben. Die Kinder des Schwärmers verteidigen ein Herz bis zum Tode. Einzeln sind sie schwach, daher greifen sie stets gemeinsam an.

ZUCHTKAMMER

Entsteht in: Herz

Mythos
Die Zuchtkammer wurde von Nyx hergestellt und während der Scourge offenbart. Sie spielt eine wesentliche Rolle in der Erzeugung von Nyx' Kriegern. Zuchtkammern können die größten Krieger in eine fleischliche Form binden und sind daher eine der wichtigsten Züchtungen im Dienste der Kriegerkaste.
Zuchtkammern benötigen einen Wirtskörper zur Bindung und rufen eine Drohne zur Besamung herbei. Letzten Endes gibt die Drohne hierdurch ihr Leben, während ein neuer Krieger entsteht.

KÖNIGIN

Entsteht in: Herz

Angeblich die älteste der Nue-Guyen-Züchtungen. Königinnen bilden die Drohnen, die die Nue-Guyen-Gesellschaft unterstützen. Da sie das Fundament bilden, auf dem alle Nue-Guyen-Gesellschaften ruhen, erwarten die Königinnen den Respekt der Kriegerkaste.

WHISP

Entsteht in: Herz

Whisps neigen dazu, sich extrem territorial zu verhalten und sind daher ausgezeichnete Verteidiger jedes Nue-Guyen-Herzens. Sie benutzen ihre lange Zunge, um ihre Beute an sich zu ziehen und können einem Gegner massiven Schaden zufügen.
Whisps sollte in großzügiger Weise um jedes Herz verteilt werden, wenn die Ressourcen dies gestatten.

ENTRODII-EINHEITEN

CABAL

Wird gebaut in: Kristallisator

Die Cabal ist das größte der Entrodii-Angriffsschiffe. Es ist in Wirklichkeit ein Kollektiv aus sechs kleineren Schiffen, die für Angriffszwecke eingesetzt werden können. Obwohl jedes der sechs kleinen Schiffe von den anderen unabhängig ist, kann sich die Cabal vereint viel schneller reisen als getrennt. Falls eines der Cabal-Kinder zerstört wird, kann es mit dem Reparatur-Befehl ersetzt werden.

CLUSTER-MINE

Eingesetzt von: Detonator

Die Cluster-Minen werden vom Detonator hergestellt und liegen wie im Schlaf, bis sie von einem nahen feindlichen Schiff aufgeschreckt werden. Danach explodieren sie förmlich zu einem leichten Sturm und entsenden hochenergetische Strahlungspartikel.

SAMMLER

Wird gebaut in: Materialisator

Der Entrodii-Sammler bildet das Rückgrat der Entrodii-Gesellschaft. Er sammelt Ressourcen und sendet sie zu einem Turm für weiteren Gebrauch. Diese einzigartige Fähigkeit ermöglicht den Entrodii, Ressourcen schnell und effizient zu sammeln. Dadurch können aber auch Feinde einen Turm leichter finden.

DETONATOR

Wird gebaut in: Materialisator

Diese Entrodii-Einheit kann bis zu acht Cluster-Minen gleichzeitig erzeugen und einsetzen. Der Einsatz einer Cluster-Mine erfordert jedoch viel Energie.
Detonatoren werden oft zur Errichtung und Verteidigung einer Perimeterlinie verwendet. Sie können sich im Angriffsfall nicht selbst verteidigen.

GLYMP

Wird gebaut in: Materialisator

Der Glymp hat die Fähigkeiten eines Spähers oder einer Patrouillen-Einheit, ist beweglich und verfügt über ausgezeichnete Sensoren, ist aber nur leicht bewaffnet und gepanzert. Diese Einschränkung ist ein Nachteil, wenn der Glymp es mit größeren Feinden zu tun hat oder mit einem Zonen-Effekt-Angriff konfrontiert wird. In größerer Zahl können Glymps tödlich sein und werden oft verwendet, um Angreifer in Schach zu halten, bis stärkere Verteidiger zur Stelle sind.

PHANTOM

Wird gebaut in: Materialisator

Die Phantom ist mit den stärksten Sensoren aller Entrodii-Einheiten ausgestattet und ist ideal als Aufklärer geeignet. Sie verfügt allerdings über keinerlei Angriffswaffen. Allerdings kann sich die Phantom verteidigen, indem sie Sensorgeister von sich selbst erzeugt, um Angreifer zu verwirren. Die Geister existieren nur für begrenzte Zeit, geben der Phantom aber oft genau die Zeit, die sie braucht, um aus einer Kampfsituation zu fliehen.
Die Phantom kann außerdem einen Sensorpuls erzeugen, der ihre Reichweite für eine kurze Zeitspanne erheblich erweitert.

SABRE

Wird gebaut in: Materialisator

Die Sabre verwendet einen Hochenergie-Laserbrenner und kann ihren Zielen massiven Schaden zufügen, aber es mangelt ihr an der nötigen Präzision, um beweglichere Gegner zu schlagen. Dadurch ist die Sabre zwar ideal für den Angriff auf stationäre und langsame Ziele geeignet, kleine und manövrierfähige Gegner sind ihr allerdings überlegen.

SHAAR

Wird gebaut in: Materialisator

Die Shaar ist das größte vom Materialisator gebaute Schiff. Ihre Schlagkraft und Reichweite sind beeindruckend, aber sie braucht mehr Zeit als die kleineren Entrodii-Schiffe, um an ihrem Ziel einzutreffen. Shaars sind ausgezeichnet für Unterstützung, Verteidigung und als Eskorte, wo ihr Mangel an Geschwindigkeit nicht als Nachteil ins Gewicht fällt.

SHARD

Wird gebaut in: Kristallisator

Die Shard gehört zu den mächtigsten der Entrodii-Schiffen. Sie hat starke Schilde, ist aber sehr schwerfällig. Das gesamte Schiff ist eine fokussierte Strahlenwaffe und kann massiven Schaden anrichten. Die Schwäche der Shard liegt in ihrer begrenzten Manövrierfähigkeit, durch die sie relativ leicht durch schnellere Schiffe oder größere Formationen flankiert werden kann.

SHRIKE

Wird gebaut in: Kristallisator

Die Shrike ist ein neues, schweres Angriffsschiff und kann mit ihrem flexiblen Plasmapulser beinahe universell eingesetzt werden.. Punktgenaues Zielen ist mit dem Pulser allerdings nur schwer möglich.

TREMOR

Wird gebaut in: Kristallisator

Ausgezeichnet geeignet für Angriffe über große Entfernungen auf Bauten und Schiffe der Capitol-Klasse. Was dem Tremor an Genauigkeit fehlt, macht er durch Zerstörungskraft wett. Diese Kombination macht den Tremor zu einem wertvollen Werkzeug bei der Vernichtung feindlicher Festungen.

WÄCHTER

Wird gebaut in: Kristallisator

Der Wächter ist exzellent für die Annäherung an befestigte Stellungen oder starke Gruppen geeignet. Er erzeugt einen Energieschild, der groß genug ist, um eine ganze Kampfgruppe zu schützen. Der Energieschild des Wächters reduziert den Schaden vieler verschiedener Angriffsformen und gestattet dennoch freundlichen Schiffen und eigenem Feuer den Durchgang.

ENTRODII-BAUTEN

KRISTALLISATOR

Wird gebaut in: Turm

Der Kristallisator ist für die Erschaffung der größten Entrodii-Schiffe zuständig und gehört zu den teuersten der Entrodii-Konfigurationen. Es wird Entrodii-Führern empfohlen, sich auf den Materialisator zu verlassen, bis starke Nachschublinien errichtet sind, da der Kristallisator in Bau und Wartung sehr kostspielig ist.

MATERIALISATOR

Wird gebaut in: Turm

Dies ist die Bau-Konfiguration der Entrodii, die am meisten verwendet wird. Der Materialisator generiert die kleineren Schiffe der Entrodii-Flotte. Obwohl ein vom Materialisator erbautes Schiff nicht mit einem Kristallisatorschiff zu vergleichen ist, hat der Materialisator seine Vorzüge im vergleichsweise hohen Bautempo und den niedrigen Kosten.

PRISMA

Wird gebaut in: Turm

Da es Ressourcen von Sammler-Einheiten empfängt, ist das Prisma eine der wertvollsten Bauten einer Entrodii-Festung und muss daher verteidigt werden. Sind alle Prismen eines Turms zerstört, erhält der Turm keine weiteren Ressourcen.
Es ist von Vorteil, mehrere Prismen an den verschiedenen Seiten eines Turms anzubringen, damit ein Sammler nicht warten muss, bis ein Prisma in seine Richtung weist.

RESONATOR

Wird gebaut in: Turm

Ähnlich wie ein Wächter kann ein Resonator mittels eines Energiekanals mit einem Turm verbunden werden und produziert so einen Energieschild, der in der Lage ist, weite Teile einer Entrodii-Festung zu verteidigen. Resonatoren sollten großzügig in der Nähe eines Turms platziert werden.

RETUNER

Wird gebaut in: Turm

Der Retuner ist für die Reparatur aller Entrodii-Kriegsschiffe zuständig. Der Retuner kann das Kristallgitter jedes beschädigten Schiffes wieder aufbauen. Obwohl eine solche Reparatur teuer werden kann, vor allem bei schwer beschädigten Entrodii-Schiffen, erfordert dies meistens bedeutend weniger Ressourcen und geht schneller als der Neubau eines Schiffes.

SHURIKON

Wird gebaut in: Turm

Der Shurikon verteidigt eine Entrodii-Basis, indem er tödliche, rotierende Kristallklingen ausstößt, die sich auf die Suche nach feindlichen Schiffen machen.

TURM

Wird gebaut in: Kristallisator

Das Zentrum jeder Entrodii-Festung und die Quelle ihrer Kraft. Der Turm sendet Energie zu allen mit ihm verbundenen Bauten. Wird ein Entrodii-Turm zerstört, so setzt eine Kettenreaktion ein, die alle verbundenen Bauten vernichtet. Entrodii-Türme müssen um jeden Preis verteidigt werden.

BEI PROBLEMEN

PROBLEME BEIM STARTEN / ABSTÜRZE

- Falls Sie Probleme mit Grafik, Sound und Eingabegeräten haben oder Ihr Rechner abstürzt oder während des Spiels nicht mehr reagiert, wählen Sie im Optionsmenü "Treiber aktualisieren", um eventuell veraltete Treiber für Ihre Systemkomponenten austauschen zu lassen..
- Bei Geräteproblemen und anderen spielbezogenen Problemen sollten Sie zudem das Auto-Update laufen lassen, um die neuesten Updates und Problemlösungen für Far Gate zu bekommen.
- Gehen Sie zur Webseite www.far-gate.com (geht auch vom Hauptmenü aus). Hier finden Sie stets aktuelle Informationen zu Far Gate sowie Tipps zur Lösung vom Problemen.

LEISTUNGSPROBLEME

- Vergewissern Sie sich, dass keine anderen Programme im Hintergrund laufen. Beenden Sie alle anderen Programme, bevor Sie Far Gate starten. Noch besser: Starten Sie Ihren Rechner neu.
- Versuchen Sie es mit einer geringeren Auflösung und/oder Farbtiefe (16 Bitstatt 32 Bit).
- Im Mehrspieler-Modus können Sie die Anzahl der Spieler verringern..
- Das Erweitern des RAM-Speichers Ihres Computers ist eine einfache und relativ kostengünstige Art, die Leistung einer Vielfalt von Programmen zu verbessern, einschließlich Far Gate. 64MB oder 128MB RAM sorgen für optimale Systemleistungen für Far Gate.
- Eine bessere Grafikkarte kann ebenfalls die Leistung und/oder grafische Darstellung von Far Gate (sowie aller anderen Programme) verbessern.

PRODUKT SERVICE

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer (0190) 771 887 (DM 2,42 pro Minute), Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr anrufen können.
Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr, unter der Rufnummer (0190) 771 888 (DM 2,42 pro Minute) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Lösungshilfen, Cheats und Tricks können Sie auch per FAX unter der Rufnummer (0190) 771 889 (DM 2,42 pro Minute) abrufen. Ein Inhaltsverzeichnis steht Ihnen unter der Dokumentennummer 5000 zur Verfügung.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse **http://www.vid.de oder http://www.virgininteractive-support.de.** unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CD´s
Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 25,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.
Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.
Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.
Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CD´s schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 771 887
(DM 2,42/Euros 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar Mo.-Fr.
von 10-20 Uhr mit
persönlicher Betreuung

0190 – 771 888
(DM 2,42/Euros 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr

0190 – 771 889
(DM 2,42/Euros 1,24 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server –
Lösungshilfen
per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 400 677
(ATS 18,60/Euros
1,35 pro Minute)
für technische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr mit
persönlicher Betreuung

0900 – 400 678
(ATS 18,60/Euros
1,35 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 105 177
(CHF 2,50 pro Minute)
für technische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr mit
persönlicher Betreuung

0900 – 105 178
(CHF 2,50 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
VIRGIN Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Fr. von 10-20 Uhr

0900 – 105 179
(CHF 2,50 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server –
Lösungshilfen
per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich

MITWIRKENDE

DANKESWORT

Super X Studios

PRODUZENT

James Thrush

PROGRAMMIERUNG

James Thrush

GRAFIK

Jeff House

Dustin Wood

TESTLEITUNG

Dustin Wood

MISSIONSDESIGN

Louis Carrozzi

SOUND

Christopher Overstreet

Kevin Nortness

SPRACHAUSGABE
DER ORIGINALVERSION

Studio Production

Studio Harmonie

Montreal, Canada

DEUTSCHE VERSION

Textfarm / Studio Ulrich Mühl

WEITERE PROGRAMMIERUNG

Michael Dougherty

TESTS

Gary Svenson

Rob Leger

Theodore Lankford

HAUSGRAFIKER

Michael Page

HANDBUCH

James Thrush

MICROÏDS

PRODUKTIONSMANAGER

Stéphane Grefford

LOKALISATIONSLEITUNG

Anny Paquin

TECHNISCHE LEITUNG

Didier Poulain

GESCHÄFTSFÜHRER

Olivier Fontenay

MARKETING

Michel Bams

Cécile Prévost

Frédéric Pons

Eric Royou

Monia Addad

Audrey Odent

PUBLIC RELATIONS-TEAM

Claude Isabelle Vieillard

VIRGIN INTERACTIVE

PRODUCT MANAGER

Lukas Kugler

MARKETING MANAGER

Christina Ettelbrück

BESONDERER DANK

Malcolm Symonds

Lief Thompson

Marie-Sol Beaudry

Félix Dumais

Susannah Skerl

Stéphane Brochu

Dominic Mercure

Philippe Lussier

Jean-Christophe Mairot

Frank Parker

EULA/GARANTIE

66903104

www.superxstudios.com www.microids.com